London, 19. Jahrhundert: Unter Queen Victorias Herrschaft blüht der Handel mit exotischen Waren auf. Porzellan, Seife, Seide und Kaffee erzielen auf

London Markets

Ein Spiel von Michael Schacht für 3 oder 4 Spieler

den Märkten Londons Höchstpreise. Sichern Sie sich auch einen Teil der Gewinne und steigen Sie zum angesehensten Kaufmann Londons auf.

Spielmaterial

- **1 Spielplan** - doppelseitig für 3 **oder** 4 Spieler

- **80 Warenstreifen** - in vier Spielerfarben

Jeder Warenstreifen besteht aus 3 Kisten

- **8 Nachschubkarten** - je 2 in vier Spielerfarben

- **12 Marktkarten**

Markt geschlossen

- **3 Markierungssteine** - decken gewertete Sorten auf den Marktkarten ab

- **3 Kaufleute**

- **2 Gehilfen**

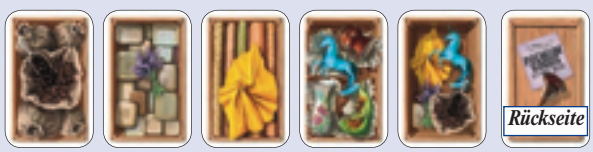
Vor der ersten Partie müssen Sie die runden Holzscheiben mit den Aufkleber versehen. Die Rückseiten bleiben frei.

- **72 Warenkarten in vier Sorten**

Kaffee *Seife* *Seide* *Porzellan*

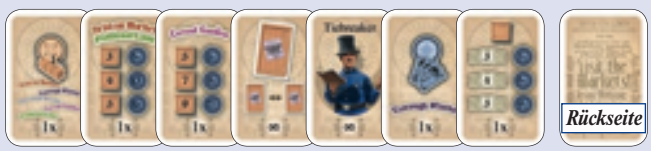
- **5 Angebotskarten** - geben an, auf welchem Markt welche Ware gehandelt wird

Seifenmarkt *Porzellanmarkt*

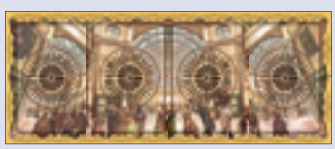


Kaffeemarkt *Seidenmarkt* *Gemischtwarenmarkt*

- **30 Sonderkarten**



- **1 Markttableau**



- **1 Kutsche** - Startspielerstein

- **Spielgeld**

20 x 1£
30 x 2£
20 x 5£
10 x 10£
10 x 20£

- **1 Spielregel**

Spielziel

Jeder Spieler versucht die größten Gewinne auf den Märkten Londons zu machen, um zum angesehensten Kaufmann der Stadt aufzusteigen. Dazu müssen sie die eigenen Warenstreifen geschickt platzieren, da davon der Nachschub und das Einkommen abhängen.

Nutzen Sie die Kaufleute und die Gehilfen der verschiedenen Märkte clever aus und bieten Sie bei der täglichen Versteigerung genug Waren, um die siegbringenden Erträge zu erwirtschaften.

Spielvorbereitung – Spielaufbau für 4 Spieler wird gezeigt

1. Platzieren Sie den Spielplan in der Mitte des Tisches. Nutzen Sie bei 3 Spielern die Seite mit der Markierung **„3“** und einer Felder-Leiste entlang der Themse. In unserem Beispiel für 4 Spieler benutzen Sie die Rückseite mit zwei Leisten und der Markierung **„4“**. Auf das erste Feld links jeder Leiste wird ein Gehilfe platziert.

Bei 3 Spielern gibt es also nur einen Gehilfen, bei 4 Spielern sind zwei Gehilfen im Spiel.

2. Sortieren Sie die Warenkarten nach Sorten und zählen Sie dann von den vier **Warensorten jeweils 8 Karten (bei 4 Spielern) bzw. 6 Karten (bei 3 Spielern)** ab, mischen sie diese und teilen jedem Spieler 8 Karten zu. Dies sind die **Handkarten** der Spieler.

3. **Mischen** Sie die Angebotskarten und legen Sie auf jeden Markt eine **zufällige Angebotskarte**. Platzieren Sie auf den Märkten für Kaffee, Seife, Porzellan und Seide die **Warenkarten** der **entsprechenden Sorte** als **offenen Stapel**.

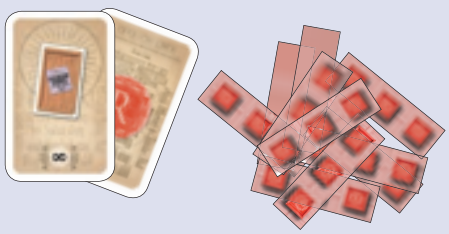
4. **Mischen** Sie die Marktkarten und vergewissern sich, das die unterste Marktkarte **keine „Markt geschlossen“** Karte ist. Ist dies der Fall, mischen sie die Karten erneut, bis eine der anderen Marktkarten unten liegt. Platzieren Sie die Karten als **verdeckten Stapel** auf dem entsprechenden Feld des Spielplans.
Die Markierungssteine werden neben die Marktkarten bereit gelegt.

8.

5. Legen Sie das Markttableau neben dem Spielplan aus.

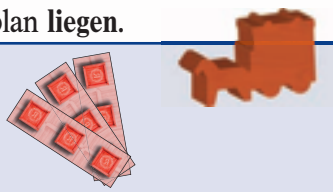
Mischen Sie die ***Sonderkarten***, bilden Sie **vier** etwa gleichgroße **verdeckte Stapel** und platzieren Sie diese **auf** dem **Markttableau**.

6. Jeder Spieler erhält das Spielmaterial **(20 Warenstreifen und 2 Nachschubkarten)** einer Farbe. Die **Nachschubkarten** legen die Spieler **vor sich aus**, die Warenstreifen werden für den späteren Einsatz bereitgelegt.

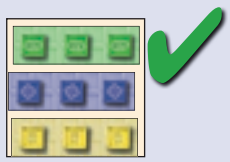


7. Bestimmen Sie einen Startspieler. Er erhält die **Kutsche** als **Startspieler-Stein**.

Jeder Spieler gibt **3 eigene Warenstreifen** an den Mitspieler **links** von ihm. Reihum - beginnend mit dem Startspieler - platziert jeder Spieler **einen** dieser Warenstreifen **auf einem Markt bis die 3 Warenstreifen** pro Spieler auf dem Spielplan **liegen**.



Dabei dürfen **zu Spielbeginn** auf **keinem Markt mehr als drei Warenstreifen** liegen.



5.

8. Das Geld wird nach Werten sortiert und gut erreichbar als Bank neben dem Spielplan bereitgelegt.

9. **Mischen** Sie die 3 Kaufleute und legen Sie auf 3 beliebige Märkte **verdeckt** je einen Kaufmann.

Decken Sie die Kaufleute **auf**, dann kann das Spiel beginnen.

Spielablauf

Das Spiel geht über 12 Runden, in denen jeweils folgende Phasen in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

1. **Marktkarte aufdecken**
2. **Spieleraktionen**
3. **Warennachschub**
4. **Versteigerung**
5. **Bewegung der Kaufleute und Gehilfen / Ereignisse**
6. **Startspielerwechsel**

1. Marktkarte aufdecken

Der Startspieler deckt die oberste Marktkarte auf.

Sie gibt an, wieviel Pfund man während der Versteigerung mit welcher Ware verdienen kann und für welche Warensorte es eine Sonderkarte gibt.

Porzellan - Sonderkarte ziehen
Kaffee - 4£
Seife - 1£
Seide - 2£

2. Spieleraktionen

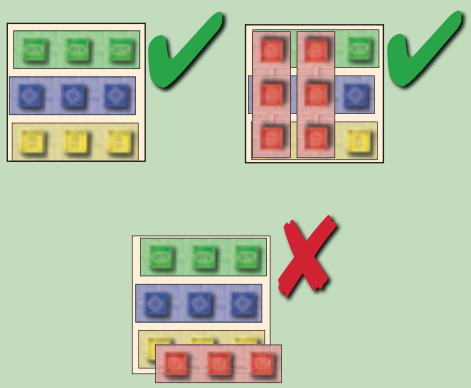
Beginnend mit dem Startspieler und dann **reihum** im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen **Gehilfen oder Kaufmann** und führt dessen Aktion aus. Danach dreht er den Kaufmann oder Gehilfen um. **Kein anderer Spieler** kann in dieser Runde diesen Kaufmann oder Gehilfen **nutzen.**

Stapeln von Warenstreifen:

Wählt man diesen Kaufmann, darf man **2 eigene Warenstreifen** auf dem entsprechenden **Markt ablegen**.

Die Warenstreifen werden folgendermaßen gestapelt:

Die Warenstreifen werden **nebeneinander gelegt**, bis drei davon nebeneinander liegen. Dann wird die **nächste Schicht darauf gelegt**, allerdings **quer zur vorherigen.** Entsprechend wird bei jeder neuen Schicht verfahren.



Achtung: Warenstreifen werden während des Spieles nicht entfernt. Sie können allerdings durch eigene oder fremde Warenstreifen überdeckt werden.

Angebot versilbern:

Wählt ein Spieler diesen Kaufmann, kassiert er pro **eigene sichtbare Kiste dieses Marktes 1 Pfund** von der Bank. Dabei erhält er **immer mindestens 3 Pfund**, auch wenn **weniger, oder gar keine eigene Kiste zu sehen ist.**

Warenkarten nehmen:

Wählt ein Spieler diesen Kaufmann, nimmt er sich pro **eigener sichtbarer Kiste** auf diesem Markt **eine Warenkarte** dieses Marktes. Dabei erhält er mindestens **3 Warenkarten**, auch wenn **weniger oder gar keine eigene Kiste sichtbar ist.**

Nutzt man den Kaufmann auf dem **Gemischtwaren-markt**, darf man sich entsprechend Warenkarten **einer beliebigen Sorte nehmen.**

Ist eine Warensorte aufgebraucht, nimmt man eine andere Sorte.

Aktionsmöglichkeiten der Gehilfen:

Die Gehilfen können nur auf Märkten **aktiv** werden, auf denen sich **gerade keine Kaufleute** befinden. Der Spieler muss sich für einen dieser Märkte **entscheiden**.

Die Aktionsmöglichkeit wird durch das Feld, auf dem sich der Gehilfe befindet, festgelegt.

Zusätzlich können die Spieler **vor oder nach** ihrer **Aktion** noch eine **Sonderkarte** aus ihrer Hand ausspielen.

*Möchte man ausnahmsweise eine zweite Sonderkarte ausspielen, muss man **3 Pfund** an die Bank zahlen.*

Marco (rot) hat 4 sichtbare Kisten auf dem Portobello Market und erhält dafür 4£.

Wichtig: Nur die von oben sichtbaren Kisten gelten.

Nico (blau) hat 2 sichtbare Kisten auf dem Borough Market und erhält dafür 3 Warenkarten der Sorte „Seife“.

Der Spieler darf einen weiteren seiner Waren-streifen auf den entsprechenden Markt legen.

Der Spieler erhält pro eigener sichtbarer Kiste entsprechend viele Warenkarten vom Markt, mindestens aber 3 Warenkarten.

Der Spieler erhält auf dem ausgesuchten Markt pro eigener sichtbarer Kiste entsprechend viel £, mindestens aber 3£.

3. Warennachschub

In den zwei Runden, in der die Marktkarte **„Markt geschlossen“** ausliegt, wird diese **Phase übersprungen** und nicht ausgeführt.

In allen anderen Runden **erhält jeder Spieler nacheinander, beginnend mit dem Startspieler, für jede** vor ihm **ausliegende Nachschubkarte eine frei wählbar Warenkarte.**

*Die Warenkarten können von **demselben** oder **verschiedenen** Märkten stammen. Zu Spielbeginn hat jeder 2 Nachschub-karten ausliegen, im Laufe des Spieles können aber noch weitere dazukommen.*

4. Versteigerung

In den zwei Runden, in der die Marktkarte **„Markt geschlossen“** ausliegt, wird diese **Phase übersprungen** und nicht ausgeführt.

In allen anderen Runden **finden Versteigerungen** in den verschiedenen Warensorten **statt.**

In dieser Phase agieren **alle Spieler gleichzeitig.** Jeder Spieler wählt **beliebig viele Warenkarten einer Sorte** aus seinen Handkarten und legt sie mit der Hand **verdeckt** auf den Tisch.

Möchte man auf ein **Gebot verzichten,** lässt man dabei einfach die **Hand leer.** Dann decken alle gleichzeitig auf. Anschließend wird jede Warensorte getrennt abgerechnet.

Nur wer am **meisten Karten einer Sorte geboten** hat, **erhält Pfund** aus der Bank und zwar den Betrag, den die **aktuelle Marktkarte angibt.** Im Falle von gleichhohen Geboten, wird der angegebene Betrag geteilt und dabei ggf. abgerundet. Die anderen gehen in dieser Sorte leer aus. Sie verlieren aber trotzdem die eingesetzten Warenkarten! Alle eingesetzten Warenkarten kommen zurück auf die entsprechenden Märkte.

Die Sorten, **für die kassiert wurde,** werden auf der Marktkarte mit den **Markierungssteinen abgedeckt.** Sollten eine oder mehrere Sorten noch offen sein, wird erneut, wie zuvor beschrieben geboten, bis keine Sorte mehr offen ist oder kein Spieler eine Karte geboten hat.

Bietet ein Spieler **versehentlich** Karten mehrerer Sorten (oder eine Sorte, die bereits abgerechnet wurde), wird dies behandelt, als hätte er keine Karten geboten. Er nimmt in diesem Falle die gebotenen **Karten zurück auf die Hand.**

Auf der Marktkarte ist für eine Sorte oftmals kein Wert angegeben, sondern ein **Sonderkartensymbol** abgebildet. Der Gewinner in dieser Sorte darf sich eine Sonderkarte nehmen. Dafür wählt er sich **einen Stapel vom Markttableau** und sucht sich **eine** der **Sonderkarten** aus, die er auf die Hand nimmt. Danach legt er den Stapel wieder an seinen Platz zurück.

Im Falle eines Gleichstandes erhält kein Spieler eine Sonderkarte.

Achtung: In der letzten Runde darf sich der Spieler anstatt einer Karte auch 3 Pfund nehmen. Dies muss er aber entscheiden, bevor er einen Stapel angesehen hat.

Die Sonderkarten werden im Anhang auf Seite **8** erklärt.

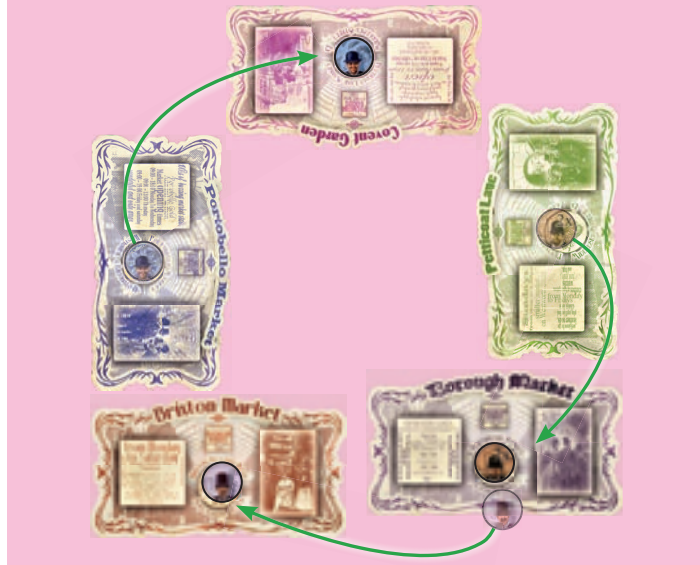
- *Ani gewinnt in der Warensorte Porzellan und zieht eine Sonderkarte.*
- *Marco gewinnt 4£ in der Warensorte Kaffe mit 3 Kaffee gegen Nico mit 2 Kaffee.*
- *Alex gewinnt in der Warensorte Seide 2£.*

- *Die Warensorten Porzellan, Kaffee und Seide wurden schon versteigert und es kann jetzt noch in der Sorte Seife versteigert werden.*

- *Ani gewinnt in der Warensorte Porzellan und sucht sich aus einem Stapel des Markttableus eine Sonderkarte aus.*

5. Bewegung der Kaufleute und Gehilfen / Ereignisse

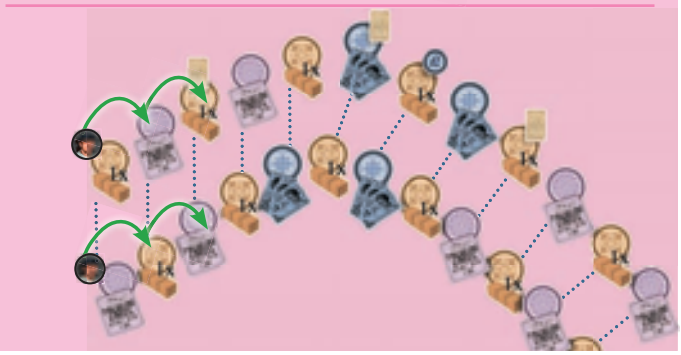
Der Startspieler bewegt jeden **Kaufmann** im **Uhrzeigersinn** einen **Markt** weiter. Die **Gehilfen** bewegen sich auf **ihrer Leiste** jeweils ein **Feld nach rechts.** Dabei werden Kaufleute und Gehilfen wieder aufgedeckt, so dass die Bildseite nach oben zeigt.



Manche Felder der Gehilfenleiste sind mit einem Symbol markiert. Sobald ein Gehilfe darauf gezogen wird, geschieht folgendes:

Jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler) nimmt sich einen anderen Stapel des Marktableaus und sucht sich daraus eine **Sonderkarte** aus, die er auf die Hand nimmt. Danach legt er den Stapel wieder auf denselben Platz des Markttableaus ab.

Jeder Spieler muss sein **Geld** offenlegen, um einen **Zwischenstand** zu ermitteln.



6. Startspielerwechsel

Der bisherige Startspieler gibt den Startspielerstein im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Dieser wird in der nächsten Runde Startspieler. Die **nächste Runde** beginnt wieder mit **Phase 1** .

Spielende

Das Spiel endet nach **12 Runden** mit der **Phase 4** . Die Marktkarten sind dann aufgebraucht und die **Gehilfen** haben das **Ende der Leiste** erreicht.

Der Spieler mit dem **meisten Geld ist Sieger** und wird zum angesehensten Kaufmann Londons.

Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler mit den **meisten verbliebenen Warenkarten.**
Herrscht hier immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Sonderkarten

Sonderkarten können nur **in der 2. Phase:** Spieleraktionen vor oder nach der regulären Aktion ausgeführt werden.

Es gibt **zwei Sorten** von Sonderkarten.

- Karten mit dem Aufdruck „∞“ werden nach dem Ausspielen offen vor dem Spieler ausgelegt und gelten permanent bis zum Spielende.
- Karten mit dem Aufdruck **„1x“** können nur einmal eingesetzt werden und kommen danach aus dem Spiel.

Jeder Spieler darf nur eine Sonderkarte pro Runde kostenlos ausspielen! Möchte man eine zweite Sonderkarte ausspielen, muss man ***3 Pfund*** an die Bank zahlen.

∞-Karten:

Tie-Breaker: Bei jedem Gleichstand zwischen dem Besitzer dieser Karte und anderen Spielern gewinnt der Besitzer dieser Karte Gleichstände. (Gilt übrigens nicht nur während der *„Versteigerungs-Phase“*, auch bei Spielende!)

Nachschub mit Tauschen: Zusätzliche Nachschubkarte, die es erlaubt, in jeder Runde während der 3. Phase: Warennachschub eine weitere Warenkarte zu nehmen.

Weiterhin darf der Besitzer für jede dieser Karten *zusätzlich* eine beliebige Warenkarte zurückgeben und dafür eine beliebige andere Warenkarte von einem der Märkte nehmen.

1x-Karten:

Beliebiger Markt: Diese Karte erlaubt es, einen eigenen Warenstreifen auf einem beliebigen Markt zu platzieren.

Kundschaft: Diese Karte erlaubt, auf dem angegebenen Markt sein Angebot zu versilbern. Der Spieler erhält mindestens 3 Pfund.

Monopol: Erhalte 4 Pfund, wenn auf dem angegebenen Markt mindestens 5 eigene Kisten sichtbar sind, 8 Pfund bei mindestens 7 eigenen Kisten und 12 Pfund bei 9 eigenen Kisten.

Nico (blau) hat 7 sichtbare Kisten auf dem Borough Market und erhält dafür 8£.

Kombi-Angebot: Erhalte 6 Pfund, wenn auf den **beiden** angegebenen Märkten mindestens je 3 eigene Kisten sichtbar sind, 10 Pfund bei mindestens je 4 eigenen Kisten und 14 Pfund bei mindestens je 5 eigenen Kisten.

Alex (grün) hat je 5 sichtbare Kisten auf Portobello Market und Petticoat Lane, dafür erhält er 14£.

Vielfältiges Angebot: Erhalte 3 Pfund, wenn auf 3 Märkten wenigstens eine eigene Kiste sichtbar ist, 6 Pfund bei 4 Märkten und 9 Pfund bei 5 Märkten.

*Wichtig: Die **1x-Karten Monopol, Kombi-Angebot** und **Vielfältiges Angebot** dürfen **nicht** in den ersten **4** Runden gespielt werden.*

Ani (gelb) erhält wegen ihrer mindestens einen sichtbaren Kiste auf vier Märkten 6£.

Covent Garden
Petticoat Lane
Borough Market
Brixton Market

© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.